

С Е Т Е В О Е Р У К О В О Д С Т В О
П О Л Ь З О В А Т Е Л Я

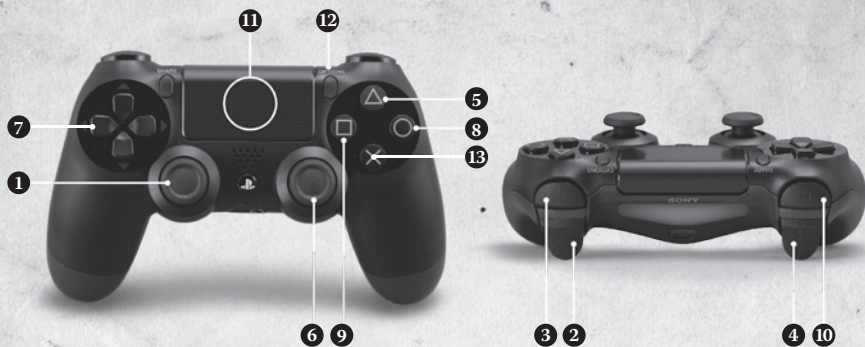
A detailed illustration of Geralt of Rivia, the main character of the Witcher series. He is shown from the chest up, wearing his iconic green and brown armor. He has long, white hair tied back and a serious, intense expression with yellow eyes. He is holding a sword in his right hand and a crossbow in his left. The background is a bright, hazy white. The title 'ВЕДЬМАК' is written in large, metallic, block letters across his chest, with 'ДИКАЯ ОХОТА' below it in a similar style. There are red lightning bolt symbols between the two lines of the title. The CD Projekt Red logo is at the bottom center.

ВЕДЬМАК
ДИКАЯ ОХОТА



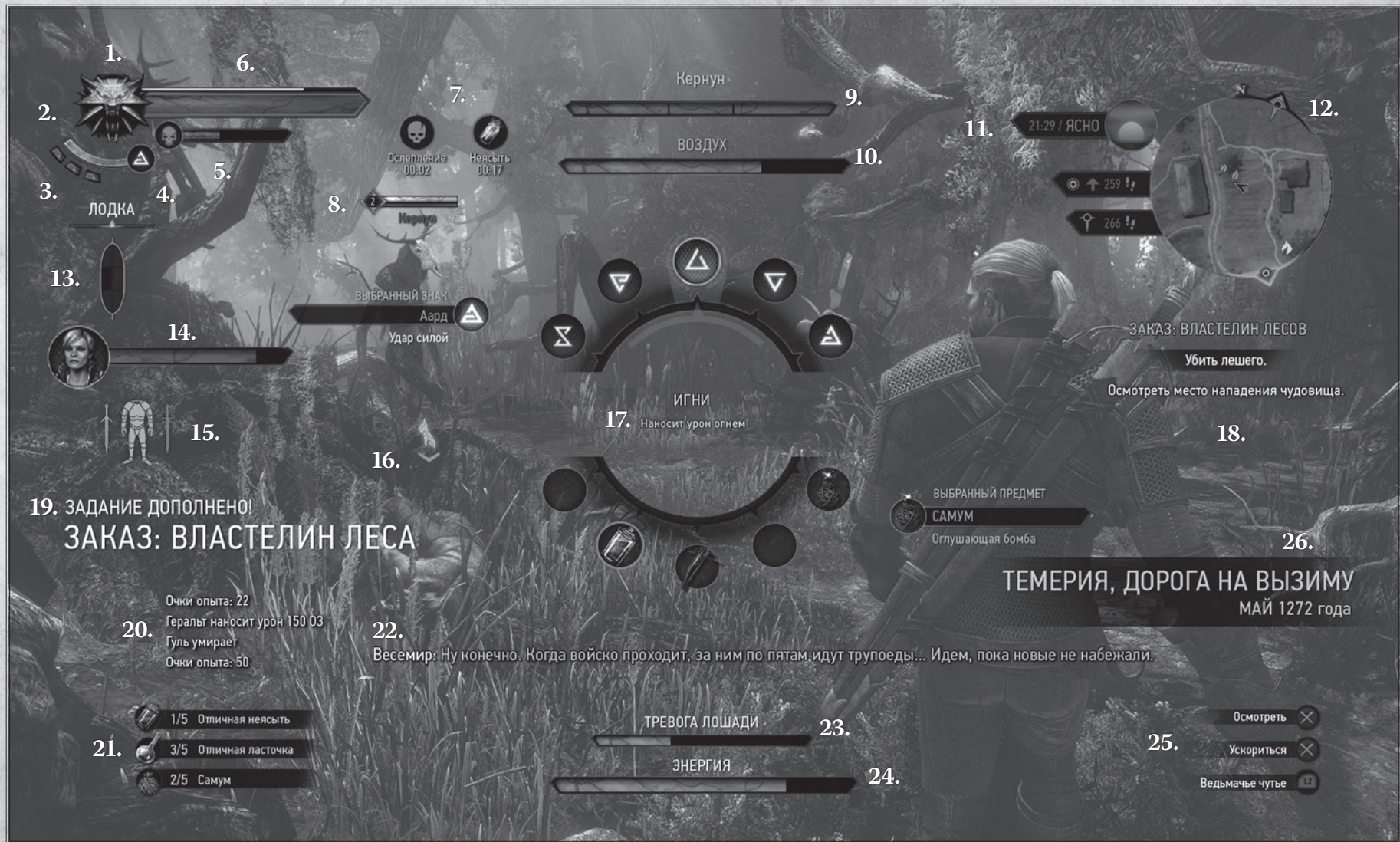
CD PROJEKT RED

УПРАВЛЕНИЕ



Управление по умолчанию:

1 Движение; управление лошадью; управление лодкой; [дважды нажать] подозвать лошадь	Левый джойстик
2 Наложение Знака	Кнопка R2
3 Предмет в быстром доступе	Кнопка R1
4 Ведьмачье чутье; блок/контратака	Кнопка L2
5 Мощная атака Кнопка	Кнопка △
6 Движение камеры; [нажать] смена задачи; [нажать] выбор цели	Правый джойстик
7 Кнопка [вверх] – эликсиры и еда 1; кнопка [вниз] – эликсиры и еда 2; кнопка [влево] – обнажить/убрать стальной меч; кнопка [вправо] – обнажить/убрать серебряный меч	Кнопки △▽◀▶
8 Взобраться/Уклониться/Прыгнуть; [зажать] спешиться/ вынырнуть	Кнопка ○
9 Быстрая атака; нырнуть; остановить/развернуть лодку	Кнопка □
10 Меню быстрого доступа	Кнопка L1
11 Игровое меню	Кнопка сенсорной панели
12 Меню паузы	Кнопка OPTIONS
13 Взаимодействовать; бег/ускорение/кувырок; галоп/карьер; пальть быстрее; ускорить лодку	Кнопка ×



1.

6.

2.

7.

Кернун

9.

12.

3.

ЛОДКА

5.

Ослепление
00:02

Неясить
00:17

ВОЗДУХ

10.

11.

21:29 / ЯСНО

13.

8.

Кернун

ВЫБРАННЫЙ ЗНАК

Аард

Удар силой

ИГНИ

17. Наносит урон огнем

ЗАКАЗ: ВЛАСТЕЛИН ЛЕСОВ

Убить лешего.

Осмотреть место нападения чудовища.

18.

14.

15.

19. ЗАДАНИЕ ДОПОЛНЕНО!

ЗАКАЗ: ВЛАСТЕЛИН ЛЕСА

Очки опыта: 22

Геральт наносит урон 150 03

Гуль умирает

Очки опыта: 50

20.

22.

Весемир: Ну конечно. Когда войско проходит, за ним по пятам идут трупоеды... Идем, пока новые не набежали.

ВЫБРАННЫЙ ПРЕДМЕТ

САМУМ

Оглушающая бомба

26.

ТЕМЕРИЯ, ДОРОГА НА ВЫЗИМУ

МАЙ 1272 года

ТРЕВОГА ЛОШАДИ

23.

ЭНЕРГИЯ

24.

Осмотреть

Ускориться

Ведьмачье чутье

25.

21.

1/5 Отличная неясить

3/5 Отличная ласточка

2/5 Самум

ИНТЕРФЕЙС ИГРЫ

В игре очень гибкие настройки отображения. Чтобы выбрать, какие элементы интерфейса вы хотите видеть, откройте раздел – «Настройки» в главном меню или меню паузы. Внимание: не все элементы интерфейса будут видны одновременно.

1. **Медальон волка:** светится, если рядом есть что-то интересное.
2. **Шкала энергии:** количество энергии. Энергия снижается, если вы используете Знаки, ускоряетесь или быстро плаваете.
3. **Очки адреналина:** количество очков адреналина. Эти очки можно получить (и потерять) в бою, они повышают наносимый урон.
4. **Активный Знак:** ведьмачий Знак, активный в данный момент.
5. **Шкала интоксикации:** текущий уровень интоксикации (он повышается, когда вы пьете эликсиры). Если начинает светиться значок черепа, интоксикация достигла опасного уровня.
6. **Здоровье:** очки здоровья, оставшиеся у вашего героя.
7. **Эффекты:** список эффектов, действующих в данный момент на героя.
8. **Шкала здоровья противника:** имя или вид противника, его уровень и очки здоровья. Цвет шкалы указывает тип противника: серебряный отмечает магических существ, красный – любых других. Число слева от шкалы показывает уровень противника. Если вы превосходите врага на 5 и более уровней, это число будет серым. Если вы отличаетесь от противника не более, чем на 4 уровня, число будет зеленым. Если противник сильнее вас на 5 уровней и более, вы увидите красное число. Череп у шкалы здоровья покажет, что враг вам, скорее всего, не по зубам.
9. **Здоровье и имя важного врага:** имя и оставшееся здоровье важного врага.
10. **Шкала воздуха:** когда вы ныряете, показывает, сколько воздуха у вас осталось.
11. **Время дня и погода:** сведения о том, какое в игре время дня и какая погода (ясно, идет дождь или снег и так далее).
12. **Мини-карта:** показывает ближайшие окрестности, расположение цели, которую вы отслеживаете, и все примечательные места в округе: точки быстрого перехода, цели, травы, врагов и так далее.

13. **Состояние лодки:** схема разделена на 6 частей, отражающих соответствующие части вашей лодки. Если какая-либо часть стала красной, значит, лодка получила серьезные повреждения. Если хотя бы одна часть станет черной, лодка скоро пойдет ко дну.
14. **Портрет спутника:** портрет персонажа, следующего в данный момент за вами, его имя и уровень здоровья.
15. **Прочность вещей:** состояние элементов вашего снаряжения. Схема разделена на зоны, соответствующие ячейкам, в которых вы размещаете предметы. Если зона становится красной, значит, соответствующий предмет серьезно поврежден.
16. **Взаимодействие:** показывает, какую кнопку следует нажать, чтобы выполнить нужное действие. Изменяется в зависимости от того, куда смотрит ваш герой.
17. **Меню быстрого доступа:** позволяет изменить активный Знак или предмет быстрого доступа (это может быть арбалет, бомба, предмет для задания и так далее), который вы выбираете из рюкзака.
18. **Активное задание:** задание, которое вы в данный момент отслеживаете, и его цели.
19. **Строка изменений:** здесь отмечается, что задание обновилось, в рюкзаке появился новый предмет, вы нашли путевой знак или интересное место, получили уровень или выучили рецепт.
20. **Журнал действий:** описывает ваши действия и соответствующую статистику.
21. **Дополнительное снаряжение:** показывает готовые к использованию эликсиры и активный предмет быстрого доступа.
22. **Субтитры:** здесь показано, что говорят персонажи.
23. **Уровень тревоги лошади:** показывает, насколько ваша лошадь близка к тому, чтобы запаниковать. Лошадь начинает нервничать при приближении врагов.
24. **Энергия лошади:** когда энергия снизится до нуля, лошадь не сможет скакать карьером, однако по-прежнему будет идти шагом или галопом.
25. **Помощь в управлении:** подсказывает, какие игровые действия вы можете выполнить в данный момент (в бою, исследуя местность, плавая под водой и так далее).
26. **Место действия и год:** строка появляется, если действие переносится во времени и в пространстве (например, в начале воспоминаний и отдельных частей игры).

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Самое свежее руководство вы найдете на сайте thewitcher.com/extras

База знаний компании CDPROJEKTRED находится по адресу: thewitcher.com/support

Если вам не удалось найти ответ на вопрос в нашей базе знаний, напишите нам через сайт поддержки.

WARRANTY

На эту видеоигру распространяется гарантия, соответствующая законам той страны, в которой продукт был приобретен, и действующая в течение 90 дней со дня покупки. Необходимо подтверждение покупки.

Гарантия не распространяется на следующие случаи:

1. Эта видеоигра была приобретена для коммерческого или профессионального использования (такого рода использование строгойше запрещено).
2. Эта видеоигра была повреждена в результате неправильного обращения, несчастного случая или ненадлежащего использования потребителем.

Чтобы получить более подробную информацию о гарантии, потребитель может связаться с распространителем, у которого была куплена игра, или с дистрибьютором той страны, где была приобретена игра.

АВТОРЫ

Верстка:

Karolina Oksiędzka
Grzegorz Strus

Обложка:

Bartłomiej Gawel

Фигурка из коллекционного издания:

uDock.eu Creative Studio:
Tomasz Radziewicz
Ścibor Teleszyński
Adam Świerżewski

Техническая поддержка:

Aron Zoellner
Tae-Yong Kim
Jiho Choi
Dane Johnston
Hermes Lanker
Louis Bavoil
David Sullins
Bryan Galdrikian
Matt Rusiniak

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА СОФТКЛАБ

Для получения технической и консультационной поддержки отправьте свой запрос через форму на нашем сайте:

<http://www.softclub.ru/support>

ВНИМАНИЕ: техническая поддержка не дает консультаций по прохождению игр, а также по установке брандмауэров, открытию портов и общей настройке интернет-соединения.

<http://www.softclub.ru/>

Powered by
Wwise

NVIDIA
PHYSX

speedtree

AUTODESK
SCALEFORM

SIMPLYGON

CD PROJEKT RED

The Witcher® is a trademark of CD PROJEKT S. A. The Witcher game © CD PROJEKT S. A. All rights reserved. The Witcher game is based on a novel by Andrzej Sapkowski. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners. Powered by Wwise © 2006 – 2015 Audiokinetic Inc. All rights reserved. NVIDIA® and PhysX® are trademarks of NVIDIA Corporation and are used under license. Portions of this software utilize SpeedTree technology. © 2005-2015 Interactive Data Visualization, Inc. All rights reserved. This software product includes Autodesk® Scaleform® software, © 2015 Autodesk, Inc. All rights reserved. Uses Simplygon™, Copyright © 2015 Donya Labs AB. Uses Umbra. © 2015 by Umbra Software Ltd. www.umbrasoftware.com. Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.



umbra

WWW.THEWITCHER.COM

The Witcher® is a trademark of CD PROJEKT S. A. The Witcher game © CD PROJEKT S. A. All rights reserved.
The Witcher game is based on a novel by Andrzej Sapkowski. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners.